

VIDEOJOGOS For JOAQUIM ANDRADE

CÓPIA DE GAUNTLET TEM CAPA DE NINJA

TÍTULO: Ninja Massacre
MÁQUINA: Spectrum

A Code Masters está de volta. Não, não se vão embora, não se trata de mais um simulador. Embora, devido ao hábito de tanto simular, os programadores da dita cuja editora tenham, desta vez, não simulado mas «copiado» uma fórmula que se sabe de sucesso: *Gauntlet*. Mudaram-lhe o nome, os gráficos e mais alguma coisa e apresentaram o todo com o sugestivo título de *Ninja Massacre*.

Primeiro é importante fazer notar aos doídnhos pelos jogos com ninjas (toma lá um «shuriken» para te abrir a cabeça, zap, catrapás, ai-kioooooo), que o título escolhido não tem nada a ver com o miolo da coisa. E igual se afirma em relação ao «écran» de abertura, bom mas enganador, com um ninja misterioso e uma gota de sangue (brrr!). Os rapazes da Code Masters são uns pândegos...

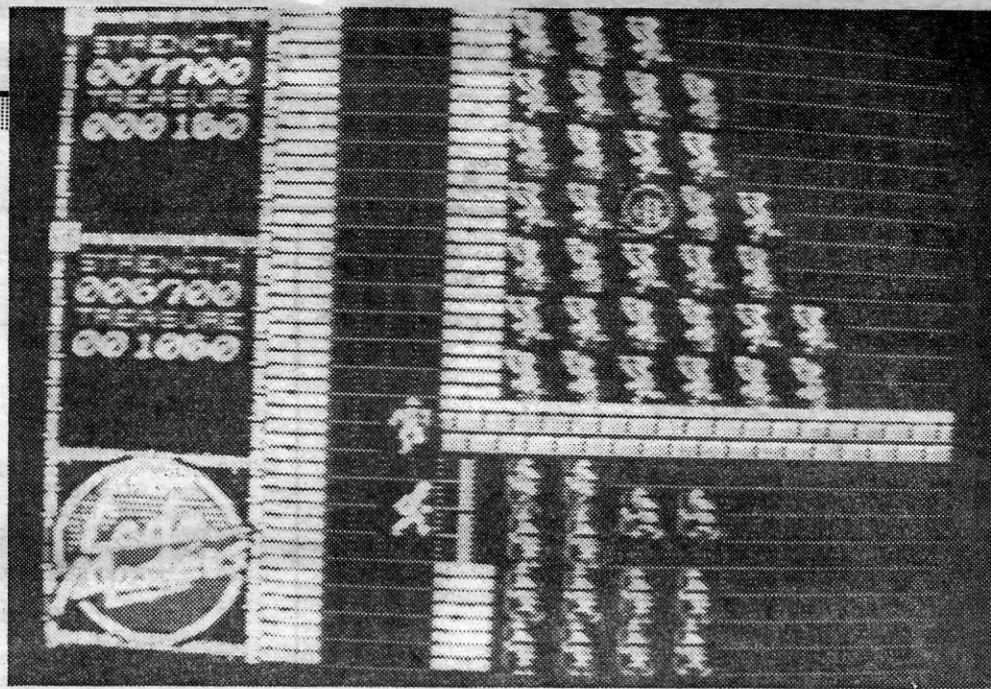
A profissionalização chega para todos nós, algum dia. No caso da Code Masters é interessante notar a evolução experimentada ao longo

dos anos. Pode-se acusar a editora de não ser exactamente inovadora ou original (embora apresente ameaças disso), mas é impossível não apreciar os esforços feitos no sentido de apresentar, cada vez mais, um produto que o utilizador não tenha dificuldade em compreender desde o primeiro momento.

O «menu» de apresentação é sinal da preocupação da Code Masters em servir bem. Esta característica, notada nos recentes títulos da editora, estende-se a *Ninja Massacre*, onde até é possível encontrar um quadro com a indicação dos maus da fita e dos objectos a recolher e investigar.

Adam Waring e a TAC Computer Games assinam esta produção da Code Masters. A música, irritante mas com um ritmo que faz bater o pé, cria o ambiente acelerado em que tudo vai passar-se. Dois jogadores (o que é sempre bom) podem jogar lado a lado para completarem *Ninja Massacre*. Consigam dividir entre si o teclado e, depois, não andem no caminho um do outro.

O jogo é um émulo perfeito de *Gauntlet*. Claro, não traz novidades, os gráficos são simples (mas eficazes) tudo lembra bem os jogos de há



um bom par de anos. Mas, confessa-se aqui, a acção é bem digna de qualquer jogo desta era.

Chaves para recolher, obstáculos a ultrapassar, montes de inimigos para abater, eis o que *Ninja Massacre* tem para oferecer. Só assim é possível avançar de nível para nível.

Um mapa dos labirintos pode ser uma boa ideia. A realizar logo desde os primeiros passos, para saber o que leva aonde. Ou vai perder muito tempo a ir a lado nenhum.

De ninjas e massacres não há notícia no jogo. Algo que também não preocupará muito quem apostar nesta cópia gauntletiana que não vem mudar o mundo mas vem, por certo, fazer perder algumas horas de sono a quem a carregar em memória.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar

VIAGEM DE BARCO É MÁ NO FUNDO

TÍTULO: The Deep
MÁQUINA: Spectrum

FALANDO-VOS (escrevendo-vos, de facto) do fundo do coração, este jogo não merece que nos aprofundemos muito sobre ele. Profunda, já, deve ser a preocupação da US Gold por ter lançado este jogo. Que se chama, laconicamente, *The Deep*. Ou talvez não tão laconicamente, se compararmos o termo com o que nos ensinam os dicionários de inglês-português...

O filme, velho de tempos, não parece ter qualquer ligação com o jogo, que, dizem fontes credíveis não ministeriais, é conversão de uma máquina de arcada. Que, supõe-se, deve ter sido feita em exemplar único, para o autor (que era masoquista) se supliciar duas vezes por semana como forma de alcançar o céu. Ele há gente assim...

Em jeito de aviso aqui se diz que, apesar de todo o ar negativo das linhas acima, *The Deep* tem uma característica que merece, aqui, um alerta: «vicia» quem lhe pegue. É simples e estupidamente «viciante» embora, finda uma (longa) sessão de tão tremenda profundidade o jogador possa, num rasgo de génio, perguntar-se «afinal para que é que eu perdi tanto tempo com aquele jogo?». Sabe-se de gente que, consciente de que se entregara, sem consciência, a tal acto, abandonou para todo o sempre (o que é um rar de tempo) o pobre Spectrum.

The Deep passa(tracinho)se no mar. Que é profundo, como se sabe. O jogador viaja num

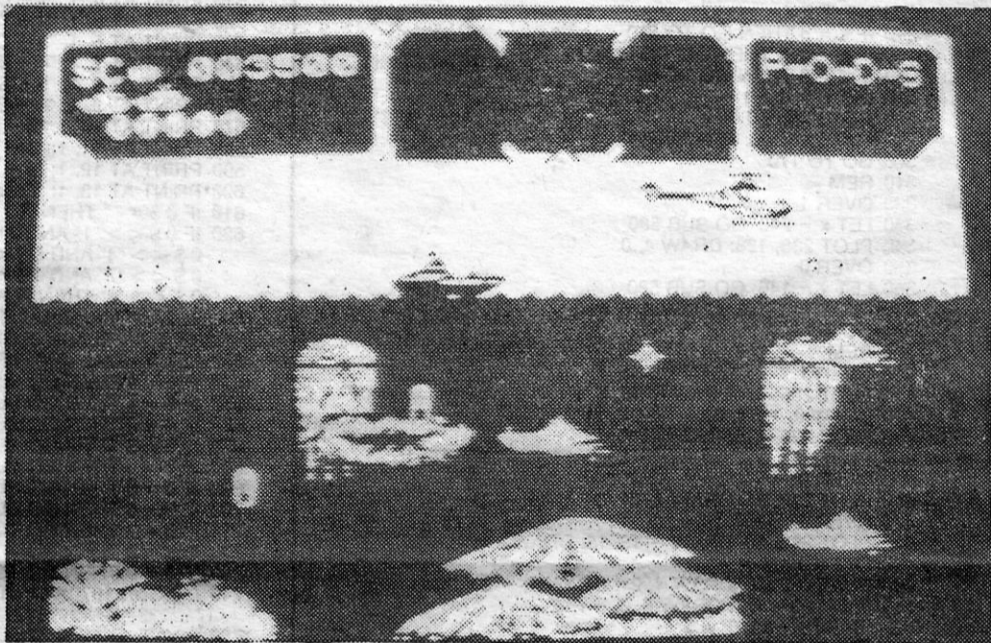
barco, em cruzeiro com muitos amigos (e amigas) que, aproveitando esta oportunidade, se deliciam na piscina aberta no convés. Coitados, se suspeitassem do que decorre nas águas poucos metros abaixo, nem a torneira da casa de banho se atraviriam a abrir. Monstros, os tais monstros das profundezas marinhas (já perceberam a razão do título) aproximam-se do barco e vão... (o resto do texto foi cortado pela censura).

O jogador é o único conhecedor da terrível verdade. Sob os seus ombros carrega o peso do perigo que espreita toda aquela gente, ontem importantes homens de negócios, diplomatas, artistas e hoje simples pratos num «menu» escolhido a dedo por polvos, lulas, alforrecas e outros animais dos oceanos.

Como se não fora isso já mal suficiente para um simples iate em cruzeiro, há ainda que contar com os submarinos do inimigo (sempre ele, os pixels malvados que estragam tudo) que lançam misseis e minas, tentando, à sua maneira, ter «um grande prato» e uma barrigada de riso.

Estamos situados. Mal, mas estamos. A bordo do iate há cargas de profundidade (oito, mas há remuniamento regular, ainda bem, dê graças aos programadores) que vão servir para mandar alguns malandros para as listas do céu (talvez do inferno, mas essa secção não aparece no jogo). Destrua um número razoável de animais e submarinos e vai ter direito a uma bandeirinha à superfície. Recolha a dita e logo um helicóptero sobrevoa o barco largando uma outra bandeira que deve apanhar.

Cada bandeira tem uma letra, significando um bônus diferente. Sinos de mergulho, misseis,



mais velocidade para o barco, bombas inteligentes (rebatem com tudo no quadro) e bombas de energia são as surpresas.

Quando conseguir atingir a pontuação determinada pela equipa de programação da Emerald Software surge um ícone no fundo do mar. Apresse-se a premir Enter e o barco ficará para trás. Agora controla um sino de mergulho. A vida tem destas coisas...

O caminho é sempre a descer (o mar é mesmo profundo). Lá no fundo há que recolher o dito ícone. Volte à superfície e estará pronto para seguir até ao segundo nível.

Há mais coisas em *The Deep*. De facto, ele até há alguma variedade naquela confusão que

se move, pachorrontamente, na curta memória do 48k. Quem tiver a paciência para ir tão longe vai passar pelos estados de angústia indicados nas linhas de abertura desta prosa. Boa sorte para quem o tentar.

Um último aviso: os gráficos são fracos, as rotinas de detecção de colisão terríveis (um susto é o termo), a cor... vejam e suspirem. É mesmo profundamente... mau. Mas, cuidado, é, também, profundamente... «viciante».

Género: Acção (?)
Gráficos (1-10): 4
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: Veja. Se pensa comprar, isto é...

SPARTACUS DO MICRO NÃO TEM KIRK DOUGLAS

TÍTULO: Sword Slayer
MÁQUINA: Spectrum

BARBARIAN I e II lembram-se? Pois se já acabaram qualquer dos jogos e desejam mais uma coisa do género, nada melhor do que apostar no épico romano saído da mão da One-Week Productions e que se chama, exactamente, *Sword Slayer*, *The Roman Epic*.

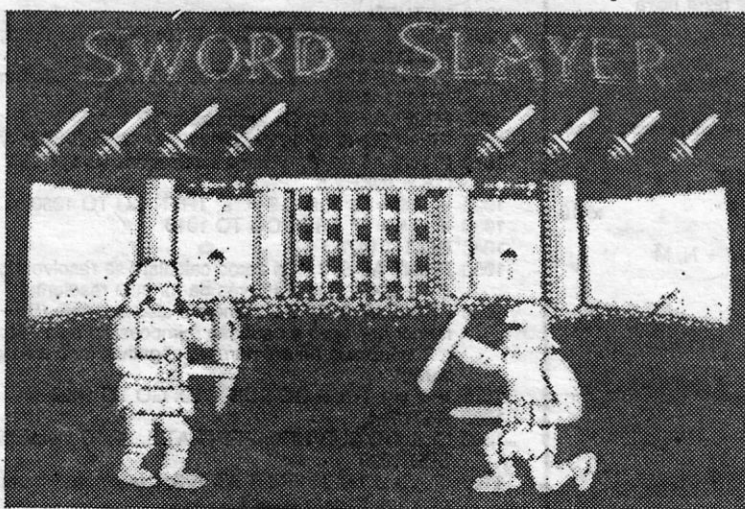
A Players é a editora por detrás de *Sword Slayer*. Quanto a gente, temos Kevin Parker na programação, Jabba Severn nos gráficos, Mike Brown e Ian Severn na música e Ian Potts com a responsabilidade do «design». Tantos para tão pouca fruta...

O ecrã de carregamento é simples: duas espadas cruzadas. Preto no branco literal e realmente. O que nos leva, quase 3 minutos mais tarde, para o jogo, em que Crassus olha Spartacus enquanto este luta com um dos seus melho-

res gladiadores. É uma luta de morte, em que cabeças não rolam. Quem lembra (e pensa encontrar aqui) as cenas de *Barbarian*, pode ir para a praia. *Sword Slayer* só é violento no tamanho dos bonecos em pista.

A arena romana (isto é um épico dos ditos) é o cenário da cena um. O que faz supor que há mais cenas lá para diante (nada de «Cenas» da Maria João Duarte; aqui o assunto é outro. Mas, se ficarem curiosos, vão até à página da senhora e divirtam-se), suposição não certificada, dada a pouca motivação que o jogo provoca (em mim — JA).

Não se pense, com o que acima se indica, que *Sword Slayer* é mau (ou totalmente mau). Ele há alguma capacidade de envolvimento enredada naqueles «pixels» montados de volumosa forma que, com alguma ferrugem de movimentos, teimam em espadeirar para diante, tentando derrubar o adversário. Supõe-se que o gozo pode ser le-



vado ao máximo na opção para dois jogadores. Só por isso talvez valha a pena comprar *Sword Slayer*. Que é monocromático, pobre, simples mas sincero. Do ecrã até ao combate final.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Veja antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — WEC LE MANS
- 2.º — BUTRAGUENO
- 3.º — ACTION FORCE II
- 4.º — ÉCHELON
- 5.º — STUNT MAN
- 6.º — NIGEL MANSELL GRAND PRIX
- 7.º — SUPER HANG ON
- 8.º — PROFESSIONAL SOCCER
- 9.º — ROBOCOP
- 10.º — R-TYPE

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai-Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Linha a linha

«Linhas...» desta semana até um gráfico tem. A responsabilidade é dos leitores Luis Guilherme e Paulo Alexandre P. S. d'Almeida, da Rua Augusto Costa, It. 5-3.º esq.º — 1500 Lisboa, que conseguiram ocupar todo o espaço desta secção esta semana. Deles uma série de programas (três) que se espera funcionem devidamente. E até à próxima.

Jogo da Força

```

10 REM "Autores: Luis Guilherme Pessanha Saraiva
Almeida"
20 INK 0: PAPER 7: CLS
30 FLASH 1: PRINT AT 0, 0;
"????????????????????????????????????????"
40 FLASH 1: PRINT AT 20, 0;
"????????????????????????????????????????"
50 FLASH 0
60 PRINT AT 2, 8; "### FORÇA ###"
70 LET x = 240: GO SUB 580
80 PLOT 238, 128: DRAW 4, 0
90 INPUT "Introduza a palavra: "; w $
100 LET b = LEN w $: LET v $ = ""
110 FOR n = 2 TO b: LET v $ = v $ + "
120 NEXT n
130 LET c = 0: LET d = 0: LET k = 0
140 FOR n = 0 TO b - 1
150 PRINT AT 15, n; "-";
160 NEXT n
170 PRINT AT 21, 0; "Diga uma letra: "; LET G $ = INKEY $
180 IF G $ = " " OR G $ = "1" OR G $ = "2" OR G $ = "3" OR
G $ = "4" OR G $ = "5" OR G $ = "6" OR G $ = "7" OR
G $ = "8" OR G $ = "9" OR G $ = "0" THEN GO TO 170
190 PRINT AT 4, 0C: G $
200 LET c = c + 1: LET a = k
210 FOR n = 1 TO b
220 IF w $(n) = G $ THEN PRINT AT 15, n - 1; G $: LET
k = k + 1
230 NEXT n
240 IF k = b THEN GO TO 310
250 IF k < a THEN GO TO 170
260 IF d = 8 THEN GO TO 390
270 LET d = d + 1
280 READ x 0, y 0, x, y
290 PLOT x 0, y 0: DRAW x, y
300 GO TO 170
310 REM
320 OVER 1
330 LET x = 240: GO SUB 580
340 PLOT 238, 128: DRAW 4, 0
350 OVER 0
360 LET x = 146: GO SUB 580
370 PLOT 143, 129: DRAW 6, 0, PI/2
380 GO TO 530
390 REM
400 OVER 1
410 PLOT 255, 65: DRAW - 48, 0
420 DRAW 0, - 48, 0
430 PLOT 238, 128: DRAW 4, 0
440 PLOT 255, 117: DRAW - 15, - 15: DRAW - 15, 15
450 OVER 0
460 PLOT 236, 81: DRAW 4, 21: DRAW 4, - 21
470 OVER 1
480 PLOT 255, 66: DRAW - 15, 15: DRAW - 15, - 15
490 OVER 0
500 PLOT 236, 60: DRAW 4, 21: DRAW 4, - 21
510 PLOT 237, 127: DRAW 6, 0, - PI/2
520 PRINT AT 19, 0; w $
530 PRINT AT 21, 0; "Deseja jogar outra vez?": LET
A $ = INKEY $
540 IF A $ = " " THEN GO TO 530
550 IF A $ = "S" OR A $ = "s" THEN GO TO 570
560 IF A $ = "N" OR A $ = "n" THEN GO TO 740
570 RESTORE: GO TO 20
580 REM
590 REM
600 CIRCLE x, 132, 8
610 PLOT x + 4, 134: PLOT x - 4, 134: PLOT x, 131
620 REM
630 PLOT x, 123: DRAW 0, - 20
640 PLOT x, 101: DRAW 0, - 19
650 REM
660 PLOT x - 15, 66: DRAW 15, 15: DRAW 15, - 15
670 REM
680 PLOT x 15, 117: DRAW 15, - 15: DRAW 15, 15
690 RETURN
700 DATA 120, 65, 135, 0, 184, 65, 0, 91
710 DATA 168, 65, 16, 16, 184, 81, 16, - 16
720 DATA 184, 156, 68, 0, 184, 140, 16, 16
730 DATA 204, 156, - 20, - 20, 240, 156, 0, - 16
740 CLS
750 FLASH 1: PRINT AT 0, 0;
"????????????????????????????????????????"
760 FOR F = 1 TO 20
770 FLASH 1: PRINT AT F, 0; "?:": PRINT AT F, 31; "?"
780 NEXT F
790 PRINT AT 21, 0; "????????????????????????????????????????"
800 FLASH 0: PRINT AT 2, 2; "Este programa vai ser apaga"
810 FLASH 0: PRINT AT 3, 2; "do da memória. Tem a certeza"
820 FLASH 0: PRINT AT 4, 2; "de que não quer fazer nova"
830 FLASH 0: PRINT AT 5, 2; "utilização ? (S/N)"
840 LET R $ = INKEY $
850 IF R $ = " " THEN GO TO 840
860 IF R $ = "S" OR R $ = "s" THEN NEW
870 IF R $ = "N" OR R $ = "n" THEN GO TO 20
Neste programa os pontos de interrogação representam um gráfico pré-defi-
nido "□"

```

Estudo da Função de Segundo Grau

```

REM "## Autor: Luis G. P. S. Almeida ##" xh10
20 CLEAR: BORDER 0: INK 7: PAPER 0
30 FOR N = 0 TO 7: READ M: POKE USR "A" + N, M
40 NEXT N
50 DATA BIN 00001100
60 DATA BIN 00110000
70 DATA BIN 11000000
80 DATA BIN 00000000
90 DATA BIN 00000000
100 DATA BIN 00000000
110 DATA BIN 00000000: DATA BIN 00000000
120 FOR I = 0 TO 7
130 READ R: POKE USR "P" + I, R
140 NEXT I
150 DATA BIN 00000000
160 DATA BIN 00000000
170 DATA BIN 01100110
180 DATA BIN 10011001
190 DATA BIN 10011001
200 DATA BIN 01100110
210 DATA BIN 00000000
220 DATA BIN 00000000

```

```

230 FOR W = 0 TO 7
240 READ Q: POKE USR "E" + W, Q
250 NEXT W
260 DATA BIN 01111000
270 DATA BIN 01001000
280 DATA BIN 00010000
290 DATA BIN 00100000
300 DATA BIN 01111000
310 DATA BIN 00000000
320 DATA BIN 00000000
330 DATA BIN 00000000
340 CLEAR: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 6; "Função do segundo
grau": GO SUB 1980
350 RESTORE: PRINT AT 3, 1; "Este é um programa didáctico
cuja finalidade é a de ajudar o estudo da matemática":
PAUSE 399
360 CLEAR: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 14; "Dados": GO SUB
1980
370 PRINT AT 2, 1; "Introduza os coeficientes A, B, C"
380 PRINT AT 3, 1; "A =": INPUT A: PRINT AT 3, 3; A
390 IF A = 0 THEN FLASH 1: PRINT AT 3, 0; "A função
não é do segundo grau": PAUSE 100: FLASH 0: PRINT AT 3,
0; "": FLASH 0: GO TO 380
400 PRINT AT 4, 1; "B =": INPUT B: PRINT AT 4, 3; B
410 PRINT AT 5, 1; "C =": INPUT C: PRINT AT 5, 3; C
420 REM ### Bloco de cálculo
### ?????????????????????????????????????????
430 LET D = ((ABS (B) ) ^ 2) - (4 * A * C)
440 IF D < 0 THEN GO TO 470
450 LET Z 1 = (- B + SQR ((ABS (B) ) ^ 2 - 4 * A * C) ) / (2 * A)
460 LET Z 2 = (- B - SQR ((ABS (B) ) ^ 2 - 4 * A * C) ) / (2 * A)
470 LET VX = (- B) / (2 * A)
480 LET VY = (2 * A * C - (ABS (B) ) ^ 2) / (4 * A)
490 PAUSE 5: CLS: GO SUB 1970: PRINT AT 1, 7; "###"
MENU ###: GO SUB 1980
500 PRINT AT 3, 1; "0 - Domínio"
510 PRINT AT 4, 1; "1 - Contradomínio"
520 PRINT AT 5, 1; "2 - Zeros"
530 PRINT AT 6, 1; "3 - Concavidade"
540 PRINT AT 7, 1; "4 - Monotonia"
550 PRINT AT 8, 1; "5 - Sinal"
560 PRINT AT 9, 1; "6 - Gráfico"
570 PRINT AT 10, 1; "7 - Estudo completo"
580 PRINT AT 11, 1; "8 - Nova função"
590 PRINT AT 12, 1; "9 - Fim"
600 PRINT AT 13, 1; "Escolha a opção": LET 0 $ = INKEY $
610 IF 0 $ = " " THEN GO TO 500
620 IF 0 $ <> "1" AND 0 $ <> "2" AND 0 $ <> "3" AND
0 $ <> "4" AND 0 $ <> "5" AND 0 $ <> "6" AND
0 $ <> "7" AND 0 $ <> "8" AND 0 $ <> "9" AND
0 $ <> "0" THEN FLASH 1: INK 1: PAPER 3: PRINT AT 17,
8; "Ma? Introdução?": PAUSE 90: GO SUB 1980: PRINT AT
17, 8; "": FLASH 0: GO TO 600
630 LET 0 $ = VAL (0 $): PRINT AT 13, 17; 0
640 IF 0 = 0 THEN GO SUB 810: GO TO 740
650 IF 0 = 1 THEN GO SUB 840: GO TO 740
660 IF 0 = 2 THEN GO SUB 970: GO TO 740
670 IF 0 = 3 THEN GO SUB 1090: GO TO 740
680 IF 0 = 4 THEN GO SUB 1210: GO TO 740
690 IF 0 = 5 THEN GO SUB 1340: GO TO 740
700 IF 0 = 6 THEN GO SUB 1590: GO TO 740
710 IF 0 = 7 THEN GO TO 810
720 IF 0 = 8 THEN GO TO 360
730 IF 0 = 9 THEN GO TO 1830
740 GO SUB 1970: PRINT AT 19, 0;
"????????????????????????????????????????"
750 PRINT AT 20, 0; "?:": GO SUB 1980: PRINT AT 20, 1; "Deseja
fazer nova utilização?": GO SUB 1970: PRINT AT 20, 31; "?"
760 PRINT AT 21, 0; "????????????????????????????????????????"
770 GO SUB 1980: LET A $ = INKEY $: FLASH 0
780 IF A $ = " " THEN GO TO 770
790 IF A $ = "S" OR A $ = "s" OR A $ = " " THEN GO TO 490
800 IF A $ = "N" OR A $ = "n" THEN GO TO 1830
810 CLS: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 12; "Domínio": GO SUB
1980: PRINT AT 1, 1; "O domínio da função do segundo grau
é sempre R pois trata-se de uma função polinomial"
820 IF 0 = 7 THEN GO SUB 1780: GO TO 840
830 RETURN
840 CLS
850 GO SUB 1970: PRINT AT 0, 9; "Contradomínio": GO
SUB 1980: IF A < 0 THEN PRINT AT 1, 3; "Neste caso o
contradomínio é ] - 00, "; VY; "]"
860 IF A > 0 THEN PRINT AT 1, 3; "Neste caso o contradomínio
é ]"; VY; ", + 00["
870 PRINT AT 4, 0; "????????????????????????????????????????"
880 PRINT AT 21, 0; "Deseja explicações (S/N)": LET
C $ = INKEY $
890 IF C $ = "S" OR C $ = "s" THEN GO TO 920
900 IF C $ = " " THEN GO TO 880
910 GO TO 950
920 PRINT AT 6, 3; "O contradomínio define-se em função do
sentido da concavidade e da coordenada nos eixos dos YY
do vértice (VY)"
930 PRINT AT 11, 3; "Assim se a concavidade estiver virada para
cima o contradomínio é: ]VY, + 0E["
940 PRINT AT 14, 3; "No entanto se a concavidade estiver virada
para baixo o contradomínio é: ] - ?, VY["
950 IF 0 = 7 THEN GO SUB 1780: GO TO 970
960 RETURN
970 PAUSE 20: CLS: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 13; "Zeros":
GO SUB 1980
980 IF D < 0 THEN PRINT AT 1, 1; "A função não tem zeros":
GO TO 1000
990 PRINT AT 1, 1; "Os zeros são: "; Z 1; " E "; Z 2
1000 PRINT AT 3, 0; "????????????????????????????????????????"
1010 PRINT AT 21, 0; "Deseja explicações (S/N)": LET
C $ = INKEY $
1020 IF C $ = "S" OR C $ = "s" THEN GO TO 1050
1030 IF C $ = " " THEN GO TO 1010
1040 GO TO 1070
1050 PRINT AT 5, 3; "Os zeros calculam-se resolvendo a equação:
AX + BX + C = 0 através da fórmula resolvente"
1060 PRINT AT 8, 3; "Se o binómio discriminante (B² - 4AC) for
menor que zero a equação é impossível pois não existe a
raiz quadrada de um número negativo, logo a função não tem
zeros"
1070 IF 0 = 7 THEN GO SUB 1780: GO TO 1090
1080 RETURN
1090 CLS: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 10; "Concavidade": GO
SUB 1980
1100 IF A > 0 THEN PRINT AT 1, 3; "Neste caso a concavidade
está virada para cima"
1110 IF A < 0 THEN PRINT AT 1, 3; "Neste caso a concavidade
está virada para baixo"
1120 PRINT AT 4, 0; "????????????????????????????????????????"
1130 PRINT AT 21, 0; "Deseja explicações (S/N)": LET
C $ = INKEY $
1140 IF C $ = "S" OR C $ = "s" THEN GO TO 1170
1150 IF C $ = " " THEN GO TO 1130

```

```

1160 GO TO 1190
1170 PRINT AT 6, 3; "Para saber o sentido da concavidade basta
saber o sinal do coeficiente A"
1180 PRINT AT 9, 3; "Se o sinal for mais então a concavidade está
virada para cima. Se o sinal for menos então a concavidade
está virada para baixo"
1190 IF 0 = 7 THEN GO SUB 1780: GO TO 1210
1200 RETURN
1210 CLS: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 10; "Monotonia": GO SUB
1980
1220 IF A > 0 THEN PRINT AT 1, 3; "Neste caso a função é
decrecente em ] - 00, "; " [ e crescente em ]"; VX; ", + 00["
1230 IF A < 0 THEN PRINT AT 1, 3; "Neste caso a função é
crescente em ] - 00, "; VX; " [ e decrescente em ]"; VX; ",
+ 00["
1240 PRINT AT 5, 0; "????????????????????????????????????????"
1250 PRINT AT 21, 0; "Deseja explicações (S/N)": LET
C $ = INKEY $
1260 IF C $ = "S" OR C $ = "s" THEN GO TO 1290
1270 IF C $ = " " THEN GO TO 1250
1280 GO TO 1320
1290 PRINT AT 7, 3; "Para estudar quanto a monotonia é necessá-
rio ter em atenção o sentido da concavidade e a coordenada
no eixo dos XX do vértice (VX)."
1300 PRINT AT 12, 3; "Se a concavidade estiver virada para cima
a função é decrescente em ] - 00, VX [ e crescente em ] VX,
+ 00 ["
1310 PRINT AT 16, 3; "Caso contrário a função é crescente em
] - 00, VX [ e decrescente em ] VX, + 00 ["
1320 IF 0 = 7 THEN GO SUB 1780: GO TO 1340
1330 RETURN
1340 CLS: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 13; "Sinal": GO SUB 1980
1350 IF D < 0 AND VY > 0 THEN PRINT AT 1, 3; "A função é
sempre positiva": GO TO 1410
1360 IF D < 0 AND VY < 0 THEN PRINT AT 1, 3; "A função é
sempre negativa": GO TO 1410
1370 IF Z 1 < Z 2 THEN LET J = Z 1: LET K = Z 2: GO TO 1390
1380 LET J = Z 2: LET K = Z 1
1390 IF A > 0 AND VY < 0 THEN PRINT AT 1, 3; "A função é
positiva em ] - 00, "; J; " [ e em ]"; K; ", + 00 [ e negativa em
]"; J; " "; K; " ["
1400 IF A < 0 AND VY > 0 THEN PRINT AT 1, 3; "A função é
negativa em ] - 00, "; J; " [ e em ]"; K; ", + 00 [ e positiva em
]"; J; " "; K; " ["
1410 PRINT AT 5, 0; "????????????????????????????????????????"
1420 PRINT AT 21, 0; "Deseja explicações (S/N)": LET
C $ = INKEY $
1430 IF C $ = "S" OR C $ = "s" THEN GO TO 1460
1440 IF C $ = " " THEN GO TO 1420
1450 IF C $ = "N" OR C $ = "n" THEN GO TO 1570
1460 PRINT AT 7, 3; "Para estudarmos a função quanto ao sinal é
necessário ter em atenção o coeficiente A e a segunda coordena-
da do vértice (VY)."
1470 PRINT AT 12, 3; "Se A > 0 E VY > 0 então a concavidade da
parábola está virada para cima e o seu mínimo (VY) é positi-
vo logo a função é sempre positiva"
1480 PRINT AT 21, 0; "Carregue C para continuar": LET
B $ = INKEY $
1490 IF B $ = " " THEN GO TO 1480
1500 IF B $ = "C" OR B $ = "c" THEN GO TO 1530
1510 IF B $ <> "C" OR B $ <> "c" THEN GO TO 1480
1520 GO TO 1480
1530 PRINT AT 7, 3; "
1540 PRINT AT 7, 3; "Se A < 0 E VY < 0 então a concavidade da
parábola está virada para baixo e o seu máximo (VY) é nega-
tivo logo a função é sempre negativa"
1550 PRINT AT 12, 3; "Porém se A > 0 e VY < 0 a função é positi-
va em ] - 00, VY [ e ] VY, + 00 [ e negativa entre os zeros"
1560 PRINT AT 15, 3; "Se A < 0 e VY > 0 a função é negativa
em ] - 00, VY [ e ] VY, + 00 [ e positiva entre os zeros"
1570 IF 0 = 7 THEN GO SUB 1780: GO TO 1590
1580 RETURN
1590 CLS: GO SUB 1970: PRINT AT 0, 0; "Gráfico": GO SUB 1980
1600 IF ABS (VY) > 75 OR ABS (VX) > 127 THEN PRINT AT 14,
3; "Não é possível a representação gráfica pois a função não
está definida dentro do "ecran": RETURN
1610 PLOT 0, 100: DRAW 255, 0: PLOT 127, 32: DRAW 0, 143
1620 PRINT AT 18, 3; "Primeiro marque os zeros se existirem"
1630 IF D < 0 THEN GO TO 1650
1640 CIRCLE 127 + Z 1, 100, 1: CIRCLE 127 + Z 2, 100, 1
1650 PAUSE 85: PRINT AT 18, 3; "De seguida marca-se o vértice
"; CIRCLE
127 + VX, 100 + VY, 1
1660 PAUSE 85: PRINT AT 18, 3; "Por fim usando os dados ante-
riores esboça-se o gráfico"
1670 LET S = 1
1680 FOR X = - 126 TO 126
1690 LET Y = A * (ABS (X) ) ^ 2 + B * X + C
1700 IF ABS (Y) > 75 THEN GO TO 1730
1710 IF S = 2 THEN DRAW (127 + X) - X 0, (100 + Y) - Y 0:
LET X 0 = X: LET Y 0 = Y
1720 PLOT 127 + X, 100 + INT (Y): LET S = 2: LET
X 0 = 127 + X: LET Y 0 = 100 + Y
1730 NEXT X
1740 IF 0 = 8 THEN PRINT AT 18, 3;
": GO TO
1750 PRINT AT 18, 3;
1760 IF 0 = 7 THEN GO TO 740
1770 RETURN
1780 PRINT AT 21, 0; "Carregue C para continuar": LET
B $ = INKEY $
1790 IF B $ = " " THEN GO TO 1780
1800 IF B $ = "C" OR B $ = "c" THEN GO TO 1820
1810 IF B $ <> "C" OR B $ <> "c" THEN GO TO 1780
1820 RETURN
1830 CLS
1840 GO SUB 1970: PRINT AT 0, 0;
"????????????????????????????????????????"
1850 FOR F = 1 TO 20
1860 PRINT AT F, 0; "?:": PRINT AT F, 31; "?"
1870 NEXT F
1880 PRINT AT 21, 0; "????????????????????????????????????????"
1890 GO SUB 1980: FLASH 0: PRINT AT 2, 2; "Este programa vai
ser apaga"
1900 FLASH 0: PRINT AT 3, 2; "do da memória, tem a certeza"
1910 FLASH 0: PRINT AT 4, 2; "de que não quer fazer nova"
1920 FLASH 0: PRINT AT 5, 2; "utilização ? (S/N)"
1930 LET R $ = INKEY $
1940 IF R $ = " " THEN GO TO 1920
1950 IF R $ = "S" OR R $ = "s" THEN NEW
1960 GO TO 490
1970 FLASH 1: INK 2: PAPER 5: RETURN
1980 FLASH 0: INK 7: PAPER 0: RETURN

```

NOTA: Todos os pontos de interrogação são dados em modo gráfico carregando 6 (□) para se obter os símbolos "2", " " e "0" deve-se pôr o computador em modo gráfico e carregar respectivamente em P, A, E.

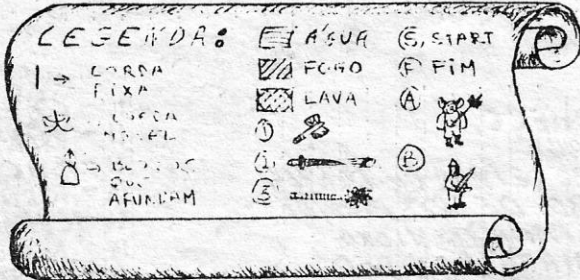
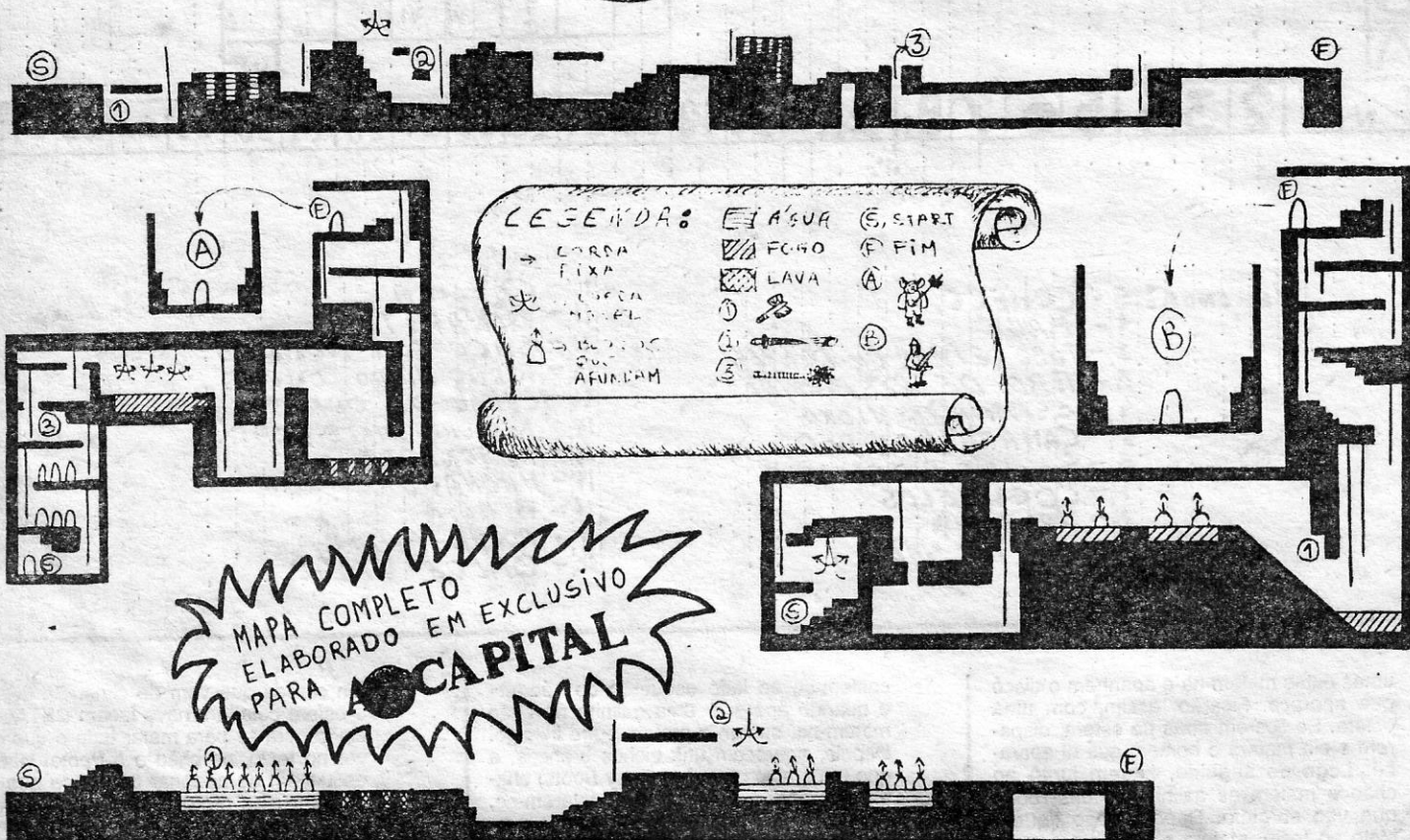
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



POR:
NUNO MIGUEL ALMEIDA '89



MAPA COMPLETO
ELABORADO EM EXCLUSIVO
PARA A CAPITAL



tas que estão na parte de trás da nave gigante. Quando o «scroll» parar, apanhem ainda um disco que dá laseres e encostem-se ao canto inferior direito. Esperem um pouco e acabam o 3.º nível.

O 4.º nível é bastante difícil. Façam DETACH e, logo a seguir ao princípio, cuidado com as aranhas que vêm de cima e que deixam as suas teias. Quando descer a segunda aranha encostem-se o mais que puderem à teia e o mais alto que puderem. Matem dois inimigos que vêm de cima (cuidado com os tiros). Cuidado com os ratos, carecas, teias, cuidado com tudo. Este nível só se passa após muitas tentativas, em que aprendemos com os erros. Quando chegarem a um sítio onde aparecem muitas teias, abram caminho com as bombas (fiquem com a esfera atrás da nave, mas não colada) um pouco abaixo do centro do «écran». Quando chegarem ao fim do nível, têm de estudar os movimentos das três naves gigantes que aí aparecem. Elas têm pontos vitais onde poderão ser destruídas. Uma dica: no princípio quando aparecem as naves fiquem no canto inferior esquerdo. Depois deste assunto resolvido chegamos ao 5.º nível.

No 5.º nível ponham-se logo no canto inferior direito até aparecerem duas cobras que se vão cruzar rente a vocês. Depois é só continuar a matar, até chegarem ao fim, onde aparece uma nave protegida por rochas. Destruam-nas e depois façam o mesmo à nave. Gostava de saber como se joga no 6.º nível, pois é muito difícil.

Dizzy e aventura

O José Ricardo Barroso Pinto escreveu desde a Vila Capucho, Lote 2-2.º Esq.º, Estrada da Marinha Grande, 2400 Leiria, com a solução para Dizzy II, algo que descobriu de parceria com o Alfonso Susavilla, que vive na mesma zona mas no lote 3, r/c. B.

A solução destes leitores vem acompanhada de um mapa que é conveniente utilizar. Antes de avançarmos por aí é favor lerem o que se segue (atenção aventureiros e estrategos) e que é da lavra do José Ricardo e do Alfonso. Eles querem trocar ideias nas áreas de estratégia e aventura.

Gostávamos de saber como sair da 1.ª sala do jogo Murder off Miami e o objectivo de Abacadabra. Já agora, se alguém tiver versões dos jogos Captain Blood e Abadia del Crimen (128K) que não se apaguem durante o jogo, era favor contactar-nos.

Para finalizar, enviamos um truque para Black Beard — carregar simultaneamente nas teclas A, S, F e G.

SOLUÇÃO:

- Ir à sala C-11, apanhar o objecto 1 e utilizá-lo nesta mesma sala, no canto inferior esquerdo.
- Ir à sala F-3 e apanhar o objecto 3.
- Ir à sala F-4 e tocar na pedra.
- Ir à sala G-6 e apanhar os objectos 4 e 5.
- Ir à sala C-12 e largar os objectos 4 e 5.
- Ir à sala B-15 e apanhar o objecto 9.
- Ir à sala C-12 e pôr os objectos 3 e 9 por ordem de maneira a que o objecto 9 possa ser largado sem largar o objecto 3.
- Ir à sala B-16 e utilizar o objecto 9 na bolha.
- Ir à sala C-12 e apanhar os objectos 4 e 5 e ficar também com o objecto 3.
- Ir à sala C-18 e utilizar o objecto na campaa.
- Ir à sala C-21 e utilizar o objecto 5 no homem.
- Ir à sala C-23 e utilizar o «boat» no cais. Apanhar nesta sala o objecto 14.
- Ir à sala B-21 e utilizar o objecto 14 em cima do barril que está num buraco.
- Entrar no buraco e apanhar o objecto 13.
- Ir à sala C-21 e utilizar o objecto 13 no homem.
- Ir à sala C-23 e utilizar o «motor» no cais.
- Ir à sala C-20 e apanhar o objecto 18.
- Ir à sala C-18 e apanhar o objecto 17.
- Ir à sala D-9 e utilizar o objecto 17 no meio da ponte.
- Voltar à sala D-9 e pôr os objectos na ordem: 1.º, Nenhum; 2.º, Bíblia; 3.º, Tubo de respiração.
- Ir à sala C-10 e apanhar o objecto 15.
- Ir à sala C-12 e largar o objecto 18.
- Ir à sala C-23 e utilizar o objecto 15 no homem.
- Ir à sala C-23 e utilizar o «petrol» no cais.
- Ir à sala B-17 e apanhar o objecto 11.
- Ir à sala G-5 e apanhar o objecto 16.
- Ir à sala D-1 e utilizar o objecto 11 junto à rocha que bloqueia a passagem.
- Nesta mesma sala utilizar o objecto 16, do lado direito de uma pedra que se encontra no canto inferior direito da sala.
- Apanhar o objecto 12.
- Ir à sala C-21 e utilizar o objecto 12 no homem.

(Continuação da página anterior)

zontais, ondas laseres, etc. Quando chegarem a uma cobra que anda à roda, tentem meter a esfera colada atrás da nave, entrem na cobra à segunda vez que puderem, disparem bastante para ela não mandar tiros. Quando a cobra ficar cinzenta, saiam pelo outro lado e ponham-se atrás da esfera. Continuem a matar tudo e quando chegarem a uma zona onde aparece um homem, façam DETACH (no caso de terem a esfera colada) e ela matará o homem. Depois disso, ainda aparece outro homem. Basta usar o mesmo sistema. Por fim, chegam ao monstro que guarda o fim do 1.º nível. Façam DETACH e matem em primeiro lugar o olho

de baixo. Quando o monstro parar e estiver a uma certa distância do chão em que a vossa nave caiba, passem por debaixo da cauda quando esta se levantar. Fiquem debaixo do monstro e esperem que ele se vá embora. É o fim do 1.º nível.

No 2.º nível tudo é simples. Logo a seguir à passagem por debaixo do bloco do princípio do nível, coloquem-se no canto superior esquerdo (e não direito, como outro leitor disse!) e disparem sempre. Não se esqueçam de ter a esfera colada à frente. Quando chegarem à cobra, façam DETACH e disparem. Metam-se logo no canto superior direito e depois dela pas-

sar rente à nave desçam um pouco e cheguem-se um pouco para a esquerda. Depois é só colocarem a nave de modo a que a esfera fique em cima da bolha que sai da casota da cobra. Disparem sem sair daí e é o fim do 2.º nível.

No 3.º nível façam DETACH e matem as várias armas que disparam na frente da nave gigante. Quando ela subir disparem para vários sítios que disparam e destroam-nos. Apanhem um disco vermelho que dá ondas laser e poderão destruir os motores da nave. Façam DETACH e encostem-se ao lado esquerdo do «écran» e junto ao chão, pois assim não serão esmagados. Disparem contra umas bolo-

- Ir à sala C-23 e utilizar a «ignition key» no cais.
- Saltar para o barco que se encontra em andamento e ir à sala C-24.
- Para poder acabar o jogo deve apanhar 30 moedas, que se encontram ao longo de todas as salas do jogo, e entregá-las ao homem que se encontra na sala final.

OBSERVAÇÕES:

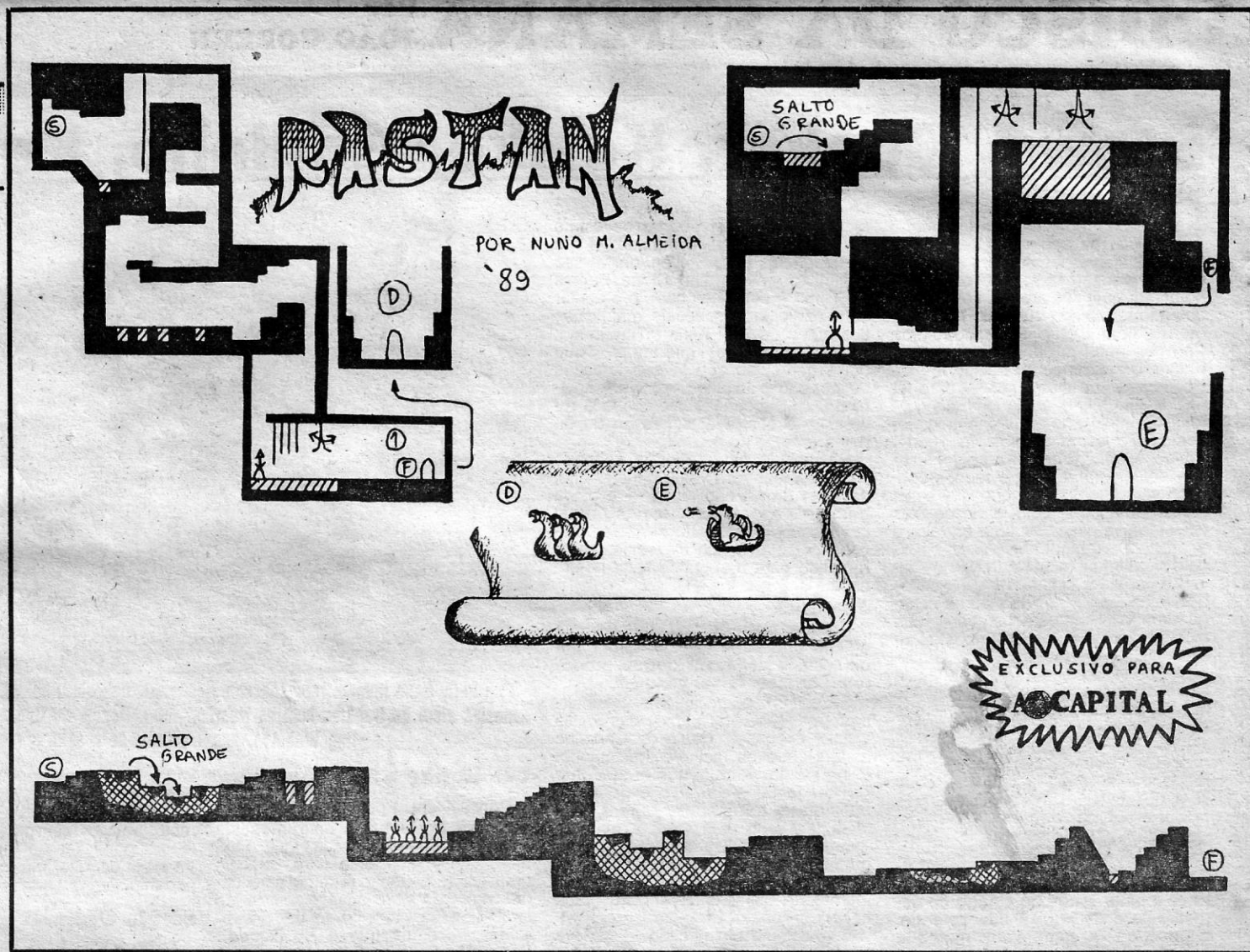
- 1.º → As 30 moedas encontram-se por quase todas as salas do jogo. Algumas estão à vista, enquanto que outras estão escondidas atrás de:
 - Objectos
 - Troncos de árvores
 - Cercas
 - Janelas
- 2.º → Sempre que passar pelas salas C-13 e C-17 deverá permanecer aí alguns segundos para que os peixes fiquem numa determinada posição de maneira que, quando por aí voltarem a passar, não moram nos peixes.
- 3.º → Na floresta existem três armadilhas e, para poder passar por elas, deve saltar-se.
- 4.º → O *Sinclair Abuser Mag* pode ser utilizado debaixo de água, dando-nos pontos.

Rastan

Depois de ter andado até ao segundo nível de *Soldier of Fortune* e de se considerar vencido no terceiro nível, de que não conseguiu acabar o mapa, o leitor *Nuno Miguel Almeida*, da Rua Rainha Santa Isabel, 58, 2735 Cacém, voltou-se para *Rastan* de que enviou um mapa que, garante ele, permitirá que outros leitores não caiam nas ratoeiras que ele teve de atravessar para descobrir tudo o que aparece indicado no triptico.

Free Climbing

Enfim, para acabar, os leitores *Rui Manuel Monteiro* e *José Carlos Ferreira*, da Rua Amadeu



Sousa Cardoso, 13-2.º D, 2675 Odivelas, já sabem os códigos do jogo da editora espanhola Zafiro e querem dizer a todo o mundo como é que se chega lá. Mas há mais deste duo, pelo que o melhor é continuar a leitura.

FREE CLIMBING

Código para a 2.ª parte — 3494691
Código para a 3.ª parte — CLAVIJO

EXPLODING FIST

Para vencer mais rapidamente os inimigos ande até estar bem perto deles, dê uma

cambalhota para a frente e aplique uma rasteira para a frente. Se não escolher teclas, para fazer estes movimentos, prima as seguintes teclas:

- 1 — Carregue em D até estar bem perto do inimigo.
- 2 — Carregue em Q para fazer a cambalhota e, por fim, em 1 e 2 para a rasteira.

EMILIO BUTRAGUENO

Procurar jogar sempre pelo lado direito do campo, pois existem menos jogadores.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAV POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX